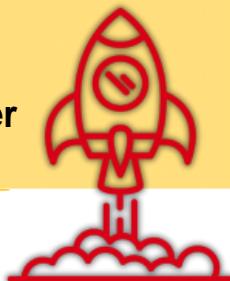


Título: GUARDIANES DE LA LEY: EL DESAFÍO CONSTITUCIONAL

Nivel educativo: 2º ciclo de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Ciencias Sociales.

Temporalización: una sesión de 45 minutos. (Primer trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad de robótica desenchufada, trabajaremos el principio constitucional de defensa y protección de los bienes comunes. Los alumnos trabajarán en grupos de 5. Cada alumno tendrá un rol: robot defensor, 2 estrategas, defensor y villanos. Dispondrán de un tablero en el que tendrán que colocar las diferentes partes proporcionadas de una ciudad. Los villanos enviarán peligros a las diferentes partes de la ciudad mientras los estrategas guían a través de flechas de dirección a los robots defensores. Los alumnos defensores podrán poner barreras a los peligros para ayudar al robot defensor.

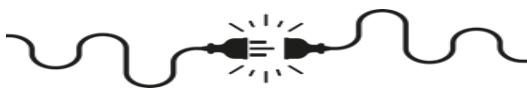


Objetivos

- Comprender el Artículo 30.1 de la Constitución: Derecho y deber de defender a España.
- Comprender la importancia de proteger y cuidar los bienes comunes.
- Trabajar la lateralidad y direccionalidad.
- Fortalecer las habilidades estratégicas en el transcurso de un juego.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Familiarizar al alumnado con la Constitución.

Competencias clave a desarrollar: digital, ciencia y tecnología, social y cívica, personal, social y de aprender a aprender y comunicación lingüística.





¿Cómo lo hacemos?

1. El docente en gran grupo hace una lectura del artículo 30.1 de la Constitución y les explica el artículo y el concepto de Constitución.
2. El docente divide el gran grupo en grupos de cinco alumnos.
3. Presenta los elementos que van a constituir el tablero de la actividad planteada. Además explica que cada miembro del grupo tendrá un rol: un robot defensor (el que va a ser dirigido), dos estrategas (los que dirigen al robot), un defensor (quien proporciona las ayudas al robot) y un villano (el que realiza las fechorías).
4. En primer lugar los alumnos en sus grupos tendrán que colocar en el tablero los diferentes lugares proporcionados (parque, biblioteca, hospital, colegio).
5. Los alumnos que van a representar al villano, introducen en el tablero las amenazas proporcionadas utilizando las tarjetas correspondientes en la celda libre pero a más de tres celdas de distancia del elemento que van a destruir.
6. Los alumnos estrategas ayudarán mediante flechas al robot defensor a llegar a los lugares dañados para paliar o parar la situación dada.
7. Al mismo tiempo, los alumnos defensores proporcionarán tarjetas de defensa para ayudar con acciones de contraataque para proteger el lugar dañado. Cuando esas defensas interceptan las amenazas, ambas desaparecen.
8. Una vez colocados todos los elementos, se ejecutan las flechas que dirigen al robot y cada participante podrá desplazar sus elementos (amenazas, ayudas...) tres cuadrados en el tablero. Una vez hecho esto, comienza un nuevo turno de colocar flechas que guíen al robot y hagan movimientos. Así hasta que se eliminan las amenazas o se destruyen los bienes comunes.
9. Para finalizar se podría abrir un debate acerca de cómo mejorar o contrarrestar este tipo de daños partiendo de un cuidado previo de los lugares comunes.

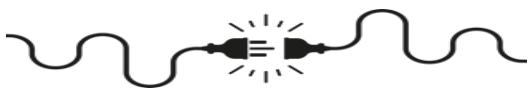


Sugerencias

Se propone que el docente explique que los distintos procesos que los alumnos van a realizar durante la sesión son los mismos procesos que un robot llevaría a cabo de manera automatizada en el área de robótica.

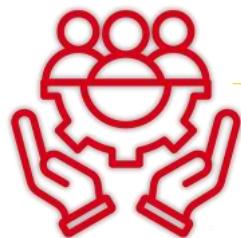
Para desarrollar un nivel más avanzado, se puede debatir en asamblea en gran grupo con el docente que se añadan más amenazas, lugares y/o defensas. No obstante, para simplificar la actividad el docente puede establecer previamente los lugares dentro del tablero proporcionándoselo así al alumnado.





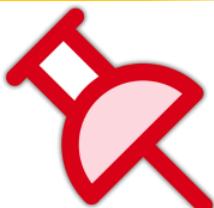
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** tablero, flechas, tarjetas de lugares, amenazas, defensas y robot de ejemplo.

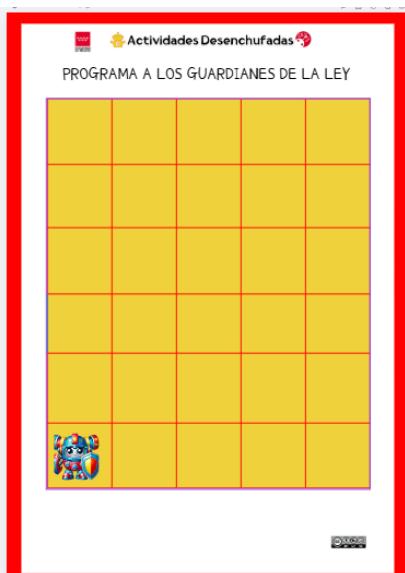


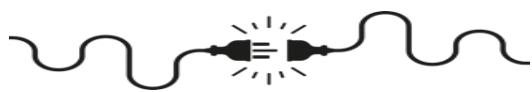
Espacios: aula para gran grupo, aula polivalente.

Tipo de actividad: gran grupo y grupos de cinco.



[Material para imprimir: Actividades](#)

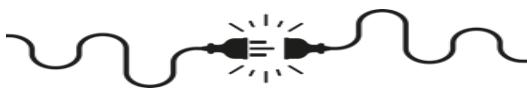




¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Comprender los valores de la Constitución.	Muestra una comprensión profunda de los valores de la Constitución, identifica claramente los valores en el juego y los aplica correctamente en el debate.	El estudiante identifica los valores principales de la Constitución y los aplica adecuadamente en la actividad, con algunos detalles menores que podrían mejorar.	El estudiante muestra comprensión limitada de los valores constitucionales y necesita ayuda para identificarlos y aplicarlos en el juego.	El estudiante no identifica los valores constitucionales ni los aplica en la actividad, mostrando una falta de comprensión sobre el tema.
Establecer una lateralidad y direccionalidad.	Establece una lateralidad y direccionalidad completa y precisa.	Establece una lateralidad y direccionalidad correcta con algún pequeño error.	Establece una lateralidad y direccionalidad incompleta y con mucha dificultad.	Establece una lateralidad y direccionalidad con muchísima dificultad.
Ejecutar y maniobrar a través de estrategias y bloques de codificación.	Utiliza una estrategia clara y creativa para defender los valores eligiendo correctamente los elementos de defensa.	Selecciona estrategias adecuadas para la mayoría de las amenazas, aunque de forma algo rutinaria o sin mucha creatividad.	Intenta aplicar estrategias, pero necesita orientación para utilizar los elementos de defensa de manera más efectiva.	Muestra dificultades significativas para desarrollar una estrategia y no usa los elementos de defensa de manera lógica.



Pensamiento computacional



Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:



QR de los Guardianes de la Ley: Desafío Constitucional

Esta actividad contribuye a 4 de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible:

